

Friends?!

DAS RAD DER
GEHEIMNISSE

Spielanleitung

EMF



SPIELIDEE

Bei **Friends?! Das Rad der Geheimnisse** schätzt ihr euch auf einer Skala von 1-6 mit 150 witzigen, absurden und manchmal gemeinen Fragen und Szenarios gegenseitig ein – das sorgt für Spaß und Abwechslung auf jeder Party! Was wolltet ihr schon immer einmal über eure Freund*innen erfahren? Und welches Geheimnis verbirgst du? Wie gut kennt ihr euch wirklich? Das und vieles mehr erfahrt ihr bei diesem lustig-verrückten Partyspiel!

ZIEL DES SPIELS

Schätze die anderen richtig ein und sammle so die meisten Siegpunkte. Die Person, die nach der sechsten Runde am meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

150 Fragekarten



70 violette
Karten

32 orange
Karten



27 gelbe
Karten

21 purpurne Karten
(für Harry Potter-Fans)

8 Drehscheiben-Tableaus



Es gibt vier verschiedene Kategorien: Die violetten Karten sind Einschätzungsfragen, die orangenen Karten beschreiben eine bestimmte Situation und fragen nach der Reaktion, die gelben Karten sind Entscheidungsfragen und die purpurnen Karten sind spezielle Fragen für Harry Potter-Fans. Bei den Karten gibt es auch vereinzelt ein paar Erwachsenenfragen (16+), sie sind mit dem blauen Frage- und Ausrufezeichen auf der Rückseite gekennzeichnet.



SPIELVORBEREITUNG

Macht es euch gemütlich. Nehmt alle Karten, mit denen ihr spielen möchtet und mischt sie zusammen. Wenn ihr mit Kindern spielt, nehmt die 16+ Karten raus. Legt den Kartenstapel verdeckt in die Mitte. Jede Person erhält ein Drehscheiben-Tableau. Achtet auf die Nummern auf den Rückseiten und verteilt sie aufsteigend. Wenn ihr mit fünf Personen spielt, verteilt ihr also die Drehscheiben-Tableaus mit den Nummern 1-5. Die unterste Drehscheibe mit den Siegpunkten stellt ihr auf 0.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über sechs Runden. Jede Runde wird eine Karte gespielt.

Deckt die oberste Karte vom Stapel auf und lest sie laut vor. Jetzt dreht jede Person geheim die Rädchen auf dem eigenen Drehscheiben-Tableau und beantwortet die Frage wahrheitsgemäß. Bei jeder Frage müssen sowohl das blaue als auch das orange und das gelbe Rad eingestellt werden.

Blaues Rad: Stelle das Rad auf eine Zahl von 1-6 ein, so wie du die Frage beantworten würdest.

Oranges Rad: Stelle das Rad auf eine Zahl von 1-6 ein, je nachdem, was du denkst, welche Antwort am häufigsten gegeben wurde.

Gelbes Rad: Stelle das Rad auf eine Zahl von 0-6 ein, wenn du denkst, dass eine bestimmte Person das Gleiche geantwortet hat wie du. Die Spieler*innen-Nummer steht auf der Rückseite des Spielertableaus. Wenn du denkst, dass mehrere Personen dasselbe geantwortet haben wie du, musst du dich für eine Person entscheiden. Drehe auf 0, wenn du glaubst, dass keine Person das Gleiche wie du hat.

Alle Personen legen anschließend gleichzeitig ihr Drehscheiben-Tableau offen auf den Tisch, sodass jede*r die Antworten sehen kann.

Hast du das orange oder gelbe Rad richtig eingestellt, bekommst du dafür je einen Punkt. Stelle bei dem **violetten Rad** unten deine Siegpunkte (SP) ein.

Eine neue Runde beginnt und die nächste Person im Uhrzeigersinn deckt die oberste Karte vom Stapel auf und liest sie vor.

SPIELEND

Ihr spielt über sechs Runden. So sind maximal 12 Punkte zu erreichen. Die Person, die nach der sechsten Runde am meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Erreichen mehrere Personen dieselbe Punktzahl, gewinnen sie gemeinsam.



IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2024

© 2024 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Spielleutorin: Rita Modl – die Autorin dankt allen fleißigen Testspieler*innen

Covergestaltung, Layout und Satz: Sabine Mayr

Redaktion, Produktmanagement und Lektorat: Charlotte Faul

Bildnachweis: © YoPixArt/Shutterstock, © BadBrother/Shutterstock, © Bonbonny/Shutterstock, © SlynkoSv/Shutterstock © NikWB/Shutterstock, © kornn/Shutterstock.

Die Inhalte des Spiels verwenden Markennamen, die eingetragen sein können oder nicht. Sie sind das Eigentum des jeweiligen Eigentümers. Dieses Spiel ist in keiner Weise von den Eigentümern dieser Marken gesponsert, unterstützt, beauftragt oder freigegeben, einschließlich aller Rechte vorbehalten.

GTIN 4260478342569

Printed in China

www.emf-verlag.de

